
PlayStation
かいせつしょ
解説書

ソウル-ファイト――

それは、心の奥底に眠る魂の力
"ソウル"をぶつけ合う闘技のことである。
ソウル-ファイトでは
精神的質量の強い者が勝利する。
老若男女のハンデが全くないこの闘技は近年、
飛躍的にその勢いを増していた。

ごあいさつ

このたびは、パンサーソフトウェアの『U.P.P.』をお買い上げいただき、ありがとうございました。『U.P.P.』は格闘ゲームの要素を取り入れたパズルゲームです。今までの、落ちものパズルゲームとは一味違う "浮きゲー" をお楽しみください。
ゲームを始める前には、まずこの「解説書」をよくお読みになり、取り扱い方、使用上のご注意等ご理解の上で、正しい使用方法でご愛用ください。
なおこの「解説書」は大切に保管してください。

ForJapanOnly
プレイヤー 1~2人
メモリーカード 1ブロック
アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 01480

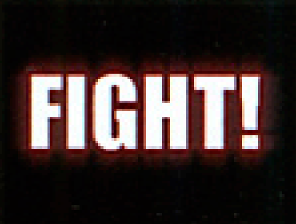
目次

CONTENTS







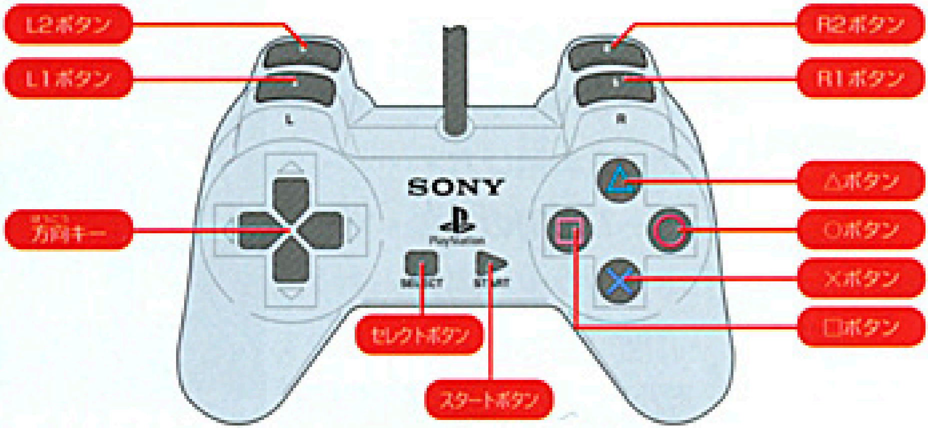




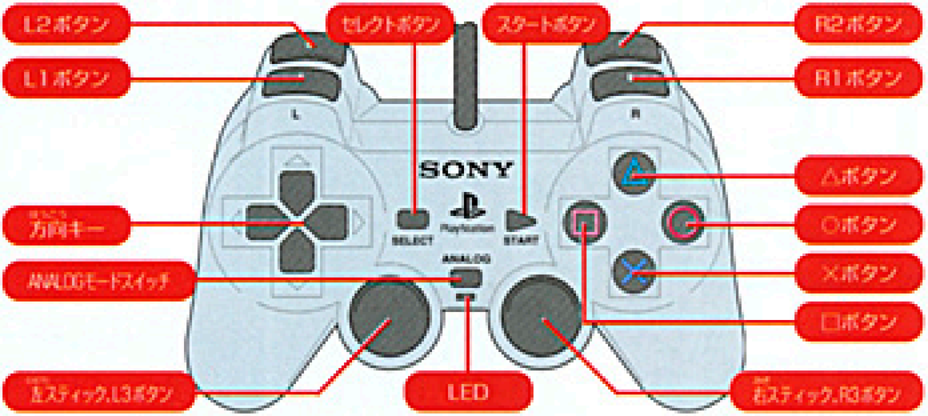


ゲームの操作方法

コントローラ



アナログコントローラ



※ANALOGモードスイッチを押すことで、LEDの点灯、消灯が切替ります。
※左右のスティック（L3、R3ボタン）、ANALOGモードスイッチは使用しません。

SLPS 01480

	対戦中	対戦中以外
方向キー	球(魂珠)の移動、加速	メニューの選択
○ボタン	奥義1の使用、奥義1グラフィックスキップ、音声スキップ	選択メニューの決定、タイトルメニューの表示
□ボタン	奥義2の使用、奥義2グラフィックスキップ	使用しません
△ボタン	奥義3の使用、奥義3アニメーションスキップ	色違いキャラの選択(キャラ選択時)
×ボタン	球のループ(並び替え)	キャンセル
スタートボタン START	ポーズ(一時停止)	タイトル画面でのメニュー表示

操作方法のボタン配置については、全て初期設定のものです。OPTIONメニュー(10ページ)中の"CONFIG"で、ボタンの割り当てを変更することができます。
アナログコントローラの振動機能を使うかどうかの設定は、OPTIONメニューで変更することができます。なお、アナログモードには対応しておりません。

ゲームのはじめ方



タイトル画面

ディスクをセットしてプレイステーションの電源を入れると、プレイステーションロゴを表示した後、ブランドロゴ、プロローグ、オープニングムービーに続いて「U.P.P.」のタイトル画面が表示されます。

"PRESS START" と表示された状態でスタートボタンか○ボタンを押すと、タイトルメニューが表示されます。

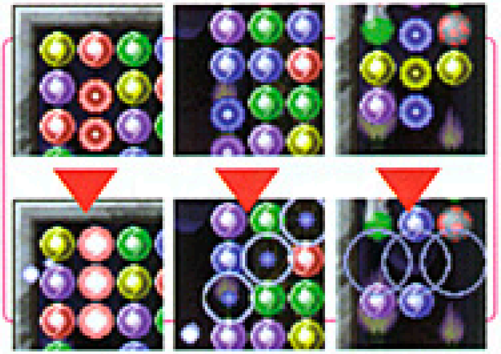
メモリーカードについて

別売りのメモリーカードを使用することで、クリアデータを保存（セーブ）する事ができます。メモリーカードなしでもゲームをプレイすることはできますが、データのセーブは行えません。
データのセーブには、メモリーカードの記録用ブロックを1ブロック使用します。セーブは武皇を倒してトーナメントモードクリアした時に行うことができます。データのセーブされたメモリーカードをメモリーカード差込口1に差した状態でゲームを起動すると、自動的にロードします。セーブデータは武皇の使用（20ページ）、ボイスアルバム（11ページ）の選択に使用します。

※データのセーブ中やロード中にメモリーカードを抜いたり、電源ボタンやリセットボタンを押すと、セーブデータが損傷する可能性があります。絶対におやめください。

基本的な消し方

U.P.P.は、1～3個1組になって下から浮き上がる魂珠と呼ばれる球を、フィールド内で上手に並べて消していくパズルゲームです。縦、横、斜めそれぞれの方向に同じ色の球を3つ以上並べることで消すことができます。
球を消すと、ソウルパワーがたまり、一定以上のソウルパワーを使用することで、様々な効果のある奥義を使用することができます。



縦、横、斜め一直線に同じ色の球を3つ以上並べると消すことができます。

浮き上がる球は方向キーで移動、×ボタンでループします。球はフィールド内で上部の枠や既に積まれている球に遮られてそれ以上上昇できなくなると固定されます。固定された球は上方向に隙間ができるとその隙間を埋めるように浮き上がります。
相手より先に固定された球がフィールドの一番下の枠を越えた方が負けとなります。

※奥義によって特殊な状態に変化した球は、通常の消し方では消せない場合があります。

特殊消しによるゲージ増加量について





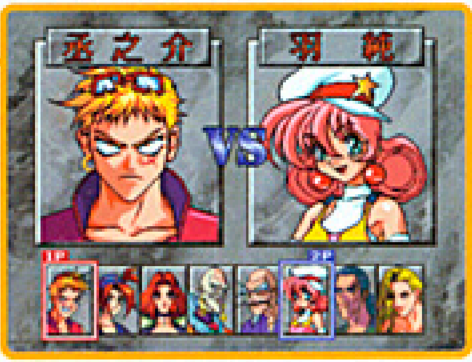
3つ消しを標準として、 ※7連鎖以上は全て32倍です。	
4つ消し	2倍
5つ消し	3倍
2連鎖	2倍
3連鎖	4倍
4連鎖	8倍
5連鎖	16倍
6連鎖	32倍

一直線上に4つ以上つなげて球を消したり、連鎖させる（連続で消す）ことでソウルゲージの増加量が増えます。

奥義！について

各キャラクターはストックマーカーを消費することで、奥義を使用することができます。使用するストックマーカーの数は奥義1：1個、奥義2：2個、奥義3：3個です。
奥義には「対戦相手への攻撃」「自分の防御」のいずれかの効果があり、奥義が発動すると、その時点で上昇中の球は消去され、キャラクターグラフィック、効果アニメーションを表示した後に効果が現れます。
奥義3が発動すると、画面いっぱいに大迫力の奥義アニメーションが展開されます。
奥義を効果的に使用することにより、キャラクターの特性を引き出した闘いができます。

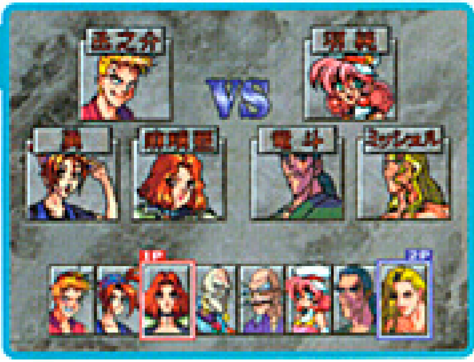
キャラクター選択画面



トーナメント、シングルバトル

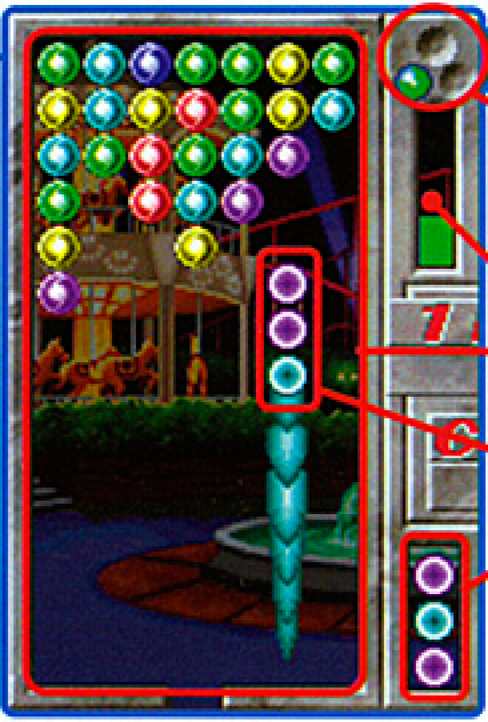
自分の使用するキャラクターを選んで〇ボタンで決定します。コンピュータ戦のシングルバトルでは対戦相手も選択します。

チームバトル



シングルバトルと同じようにしてキャラクターを〇ボタンで３人選びます。コンピュータ戦の場合は対戦相手も選択します。なお同じチーム内に同キャラを選ぶことはできません。

対戦画面



対戦画面

ストックマーカー

ソウルゲージを満タンにするとソウルパワーがストックされ、ストック数に応じてここにマーキングされます。奥義を使用するには、最低マーカー1以上のソウルパワーをストックする必要があります。

ソウルゲージ

球を消すことで増えていきます。

ソウル-ファイトフィールド

球を組み上げる空間です。単に"フィールド"と呼ぶこともあります。

魂球

下から浮き上がる球のことです。これをフィールド内で組み上げます。

NEXT表示

次に出てくる球を表示します。

特殊魂球



相手の奥義によって変化させられた球です。

★奥義使用時はキャラクターグラフィックや奥義アニメーションが展開します。奥義使用時と同じボタンを押すことでスキップできます。

メニュー画面

タイトルメニュー



VS COMPUTER

対コンピュータ戦で遊びます。決定するとゲームモード選択メニューが表示されます。

VS PLAYER

プレイヤー同士で対戦します。決定するとゲームモード選択メニューが表示されます。

OPTION

ゲームの各種設定や、コントローラの設定を行います。

MANUAL

ゲームについての各項目の説明を見ることができます

ゲームモード選択メニュー



TOURNAMENT

S・F・I・Cのトーナメントを勝ち抜くモードです。対コンピュータ戦でのみ表示されます。

SINGLE BATTLE

コンピュータまたはプレイヤーと1対1の対戦を行うモードです。

TEAM BATTLE

コンピュータまたはプレイヤーと3対3の勝ち抜き戦を行うモードです。



オプションメニュー

VS PLAYERモードでは、LINE、RATE、RECOVERYの設定を対戦前に1P、2Pそれぞれで変更することができます。その際、オプションメニューでの設定が標準の設定となります。

GAME LEVEL

ゲームの難易度を4段階で調節します。

LINE

フィールドの広さ(高さ)を調節します。0～−3で設定された数値のライン分、フィールドの上部が低くなります。

RATE

ソウルゲージの上昇率を、1を基準として、5段階で設定します。数値が高ければゲージの上昇率が高くなり、0の時はゲージは一切増加しません。

RECOVERY

チームバトルモードで、勝った側のフィールドを初期状態に戻すかどうかを設定します。OFFにすると、勝った側のフィールドは、相手の奥義の効果も含めて、勝った時の状態がそのまま引き継がれます。

SOUL SET

対戦の開始時にフィールドに既に球を一定量積んである状態にするかどうかを切り替えます。

GRAPHICS

対戦中にキャラクターのグラフィックやアニメーションを表示するかどうかを切り替えます。

VOICE

ゲーム中に音声を再生するかどうかを切り替えます。OFFにしても奥義アニメーションの音声は再生されます。

SOUND

BGM再生のステレオ／モノラルを設定します。モノラル再生のテレビなどにプレイステーションを接続している場合、MONO（モノラル）に設定してください。

VIBRATION

アナログコントローラの振動機能を使うかどうかを切り替えます。

CONFIG

コントローラのボタン設定を変更します。1P側、2P側それぞれ別個に設定することができます。

マニュアルメニュー



ゲームについての説明を見たり、おまけボイスを聞いたりすることができます。

RULES

ゲームのルールについての説明です。

OPERATION

コントローラの標準設定での操作方法です。

GAME MODE

ゲームモードについての説明です。

OPTION

オプションメニューの内容についての説明です。

CHARACTER&OUGI

キャラクターと奥義についての説明です。

VOICE ALBUM

キャラクターのおまけボイスを聞くことができます。武皇を倒してトーナメントモードをクリアした後に追加されます。ゲームレベルがノーマルの場合はクリアしたキャラ数によって聞ける音声が増えていきます。ハード以上の場合、1回のクリアで全てのおまけボイスを聞くことができます。クリアデータがあれば、いつでも選択することができます。



キャラクター紹介



燃えてきたぜ!

丞之介

CV 渋谷　茂

21才。高校時代の暴力問題で、竜斗の元に更正の修行に出されていた少し粗暴な熱血漢。現在は竜斗の元を離れ、道場破りまがいのことをしながら武者修行の旅を続けている。強い相手と闘うことが喜び。

JYONOSUKE

奥義1



スロー

自フィールドの球の上昇スピードを一定の間、初期速度に戻します。

奥義2



爆破

自フィールドの球を爆破し、隣接する球と共に消去します。

奥義3



ファイヤー

相手フィールドの球を燃やします。燃えている球は、炭になる前なら消すことができます。

SLPS 01480

子供だからってなめんなよ！

勇

CV 岡野浩介

ＭＴＢジュニア・トライアルのチャンピオンで、運動神経抜群の15才。姉の羽純と異なり、大会への出場には積極的で、資格に満たない年齢をごまかすことまでしている。恐いもの知らずで負けん気が強い。

ISAMU



奥義1



呪縛

相手を呪縛し、一定の間、球のループと加速をできなくします。

奥義2



天地返し

自フィールドの全ての球を一度落下させてから再び上昇させて積み直します。

奥義3



石化

相手フィールドの球を石に変えます。石になった球は、2回そろえると消すことができます。

薔薇はね、棘があるからこそ美しいのよ

麻璃亜

CV 三石琴乃

一流のソウルファイターである彼女は、今をときめくスーパーモデルでもある。自分自身を含めた"美しいもの"を好む。美しく闘うことに無上の美を感じて、今大会に参加した。今年で22才。



MARIA

奥義1



はりつけ

相手フィールドのノーマル球（特殊変化させられていない球）をその場から動かなくなるようにします。

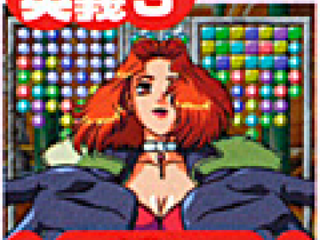
奥義2



消去

自フィールドの、最も数の少ない色の球を全て消し去ります。

奥義3



カヴァー

相手フィールドの球の色をわからなくします。色のわからなくなった球でも通常通りに消すことができます。

ウケケ、ざまーみやがれ！

エンラ

CV 広瀬正志

数々の怪しげな魔術妖術に手を染めている27才のオカルト・マニア。かつてはヴードゥー司祭を目指してハイチで修行していたこともある（あまりに変人だったので追い出されたらしい）。自由奔放で、やりたいことだけして生きている。

ENRA



奥義1



くされ

相手フィールドの球を腐らせます。腐った球を消すと、ソウルゲージが減少します。

奥義2



へんげ

自フィールドの、最も数の少ない色の球を全て他の色のいずれかに変化させます。

奥義3



ひっつき

相手フィールドの全ての球を粘らせます。粘った球同士が隣接するとくっついてしまいます。

飲む、打つ、食う…これぞ人生の極意じゃよ!

臥門

CV 長嶋雄一



酒とギャンブルが好きな88才の破戒僧で、元々持っていた強い法力をソウル・ファイトに応用している。「ソウル・ファイトには年齢によるハンデがない」ことを如実に物語る存在でもある。あらゆる流派の奥義をそっくりそのまま写し取ることができる。

GAMON

奥義1



写技1

対戦相手の奥義1をコピーして使用します。

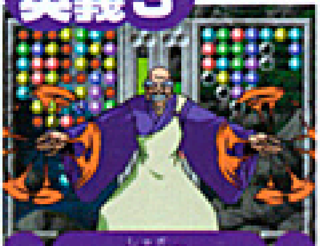
奥義2



写技2

対戦相手の奥義2をコピーして使用します。

奥義3



写技3

対戦相手の奥義3をコピーして使用します。

SLPS 01480

羽純、行っきまーす！

羽純

CV かないみか

普段はお嬢様学校に通う16才の女子高生だが、ソウル-ファイトの技術は幼少の頃より両親に鍛え込まれている。その腕試しとして、弟とともに無理矢理大会に参加させられることに・・・・。
勇の実のお姉さん。

HAZUMI



奥義1



マヒ

一定の間、相手の奥義を使えなくします。またこの間、相手はソウルゲージが増えません。

奥義2



プレゼント

自フィールドの最上段のノーマル球を相手フィールドに送りこみます。最上段にノーマル球がない場合、その下の列が対象となります。

奥義3



バブル

相手フィールドに泡玉を発生させます。泡玉は隣接する球を消すと一緒に消すことができます。

諸行無常、精進するがよい

竜斗

CV 梁田清之



自らの流派を掲げ、日夜鍛錬にいそしむ38才の武道家。かつてその門下に丞之介を迎え入れ、更正を指導していたが、どうやら失敗に終わったようだ。再び自らを鍛えぬいた彼は、修業の成果を試すため、大会へ参加した。

RYUTO

奥義1



霧降

相手フィールドに一定の間 霧を発生させ、画面を見にくくします。

奥義2



分断

自フィールドの球を左右両端に寄せます。

奥義3



雷撃

相手フィールドに稲妻を落とし、球を炭に変えます。炭になった球を消すことはできません。

暇つぶしにはちょうどいい

ミッシェル

CV 千葉一伸

天才的ファイターである彼は、努力と退屈を嫌い、この世の全てを才能と素質のみでエレガントに運ぼうとする。少々ナルシスト気味で、本業は俳優、ミュージシャン、カーレーサー等多数。

MICHAEL



奥義1



フリーズ

相手フィールドの球を凍らせます。凍った球は、一定の間消すことができません。

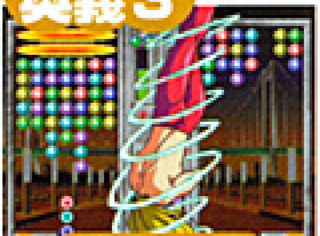
奥義2



シャッフル

自フィールドの球を混ぜ合わせ、均等な高さに積み直します。

奥義3



フォール

相手フィールドの最上段に固定ラインを作り、全ての球を1ライン分押し下げます。



我が力、刮目して見よ！

武皇

BUOH

CV 若本規夫

奥義1	奥義2	奥義3
？	？	？
パニック	回復	デス

※武皇を倒してトーナメントモードをクリアすると、シングルバトルやチームバトルで武皇を使用することができるようになり、マニュアルメニューのボイスアルバム（11ページ）を選択できるようになります。データをセーブしておくと、次回以降、常にその状態で始めることができます。

H・I・N・T!
武皇はトーナメントの「真の覇者」だけがその眠りを呼び覚ますことができると言われているキャラ。ＥＡＳＹモードでは彼とは戦えないぞ！

SLPS 01480

お問い合わせ

商品の制作には万全の注意をはらっておりますが、非常に精密なプログラム及び媒体のため、予期せぬ事態が生じることも考えられます。お買い上げ直後に正常に動作しない場合や、通常の状態で遊んでいてゲームができなくなったなど、誤動作が発見された場合には、弊社窓口までお知らせください。

キッチンぱにっく 体験版

このゲームのCD-ROMの中に、「キッチンぱにっく」の体験版を収録しています。セレクトボタンを押しっぱなしにしてプレイステーションの電源を入れると、「キッチンぱにっく」体験版が起動します。



「キッチンぱにっく」
製品版は、標準価格￥4,800で好評発売中！



パンサーソフトウェア
PANTHER SOFTWARE INC.

SLPS 01480